Old Dragon Role Playing Game®

Ficha de Personagem

Nome do Personagem | Jogador

Raça | Classe \| Especialização | Nível

Alinhamento | Características físicas

FOR Força
Ajuste de ataque e dano | Carga leve -1 \| pesada -2 \| Máxima

DES Destreza
Ajustes | Talentos ladinos

CON Constituição
Ajuste PV e proteção | % ressurreição

INT Inteligência
Idiomas | % aprender magia | Magias Adicionais

SAB Sabedoria
Ajuste de proteção | Magias Adicionais

CAR Carisma
Nº seguidores | Ajuste de reação | Mortos-vivos

CA Classe de Armadura
10+ Destreza + Armadura + Raça + Outros

CA FINAL

JP Jogada de Proteção
Base | Destreza | Constituição | Sabedoria

JP FINAL

Movimento
Raça + Carga + Armadura

PV Pontos de Vida
Dano sofrido

PV INICIAIS: DV + Constituição

BA Bônus de Ataque
Força | Destreza | Classe | Raça

Armas e ataques

Armas e ataques	Iniciativa	BA Total	Dano	Alcance	Tamanho

Equipamentos

Equipamentos	Peso

Dinheiro
Renda inicial: 3d6 x 10 PO

Platina | Eléctrum | Ouro | Prata | Cobre

Acesso a Magia
Círculo

1º
2º
3º
4º
5º
6º
7º
8º
9º

Expulsar Mortos
- Esqueleto
- Zumbi
- Carniçal
- Inumano
- Aparição
- Múmia
- Espectro
- Vampiro

Talentos Ladinos
- Abrir fechaduras
- Reconhecer e desarmar armadilhas
- Escalar muros
- Mover-se em silêncio
- Esconder-se nas sombras
- Pungar
- Ouvir barulhos
- Ataque pelas costas

Idiomas
Falados: Nativo + INT
Ler/Escrever: INT/6

XP Pontos de Experiência
XP atual

Próximo nível

Acesso a magia (possuídas)

1º	2º	3º	4º	5º	6º	7º	8º	9º

Magias por dia (memorizadas)

Old Dragon
Role Playing Game

Ficha de Magias

M	Círculo	Nome da Magia	Alcance	Duração	Descrição

"M" - marque nesta coluna as magias atualmente memorizadas